



XBOX 360™

XBOX  
LIVE®

# FRONTLINES

## FUEL OF WAR™



MANUAL DE INSTRUCCIONES

THQ

## **! ADVERTENCIA:**

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

## **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tic nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# ÍNDICE

<i>El mundo de Frontlines: Fuel of War</i> .....	<b>2</b>
<b>Controles</b> .....	<b>4</b>
<b>Menú principal</b> .....	<b>7</b>
<b>Menú pausa</b> .....	<b>8</b>
<b>Cómo jugar</b> .....	<b>9</b>
<i>Objetivos</i> .....	<b>9</b>
<i>Pantalla de juego</i> .....	<b>10</b>
<i>Pantalla de ajustes de jugador</i> .....	<b>11</b>
<i>Minimap</i> .....	<b>12</b>
<b>Armamento</b> .....	<b>12</b>
<b>Funciones</b> .....	<b>14</b>
<i>Apoyo terrestre</i> .....	<b>14</b>
<i>Técnicos EMP</i> .....	<b>15</b>
<i>Técnicos de unidades no tripuladas</i> .....	<b>15</b>
<i>Apoyo aéreo</i> .....	<b>16</b>
<b>Conexión a Xbox LIVE</b> .....	<b>17</b>
<i>Multijugador</i> .....	<b>17</b>
<i>Pelotones</i> .....	<b>19</b>
<i>Voz sobre IP</i> .....	<b>20</b>
<b>Acuerdo de licencia</b> .....	<b>21</b>
<b>Garantía limitada</b> .....	<b>21</b>
<b>Servicio de atención al cliente</b> .....	<b>25</b>

Cómo hemos llegado hasta aquí

Wayne Andrews, AP Noticias. Enviado el 29 de feb. de 2024

# EL MUNDO DE FRONTLINES: FUEL OF WAR

Petróleo. Prácticamente todas las manifestaciones de la civilización moderna dependen de él. ¿Pero qué pasaría si un día se agotara?

Eso es exactamente lo que sucedió en 2024. Bueno, no pasó de repente, como si alguien hubiera cerrado el grifo. No, fue muy lentamente. Todo empezó en el verano de 2008, cuando la demanda internacional de petróleo superó la capacidad de los productores para mantener su producción por encima de las necesidades. Lo llamaron "el pico del petróleo".

Mirándolo en retrospectiva, no resulta difícil imaginar lo que sucedió después. El precio del petróleo pasó de 70 dólares a más de 100 dólares el barril. Al principio, nadie pareció notar nada a excepción de la subida del gas y la calefacción doméstica. Se creía que los precios volverían a bajar de nuevo. Pero no, los precios del crudo iniciaron un ascenso imparable que poco a poco empezó a pasar factura a las economías mundiales y terminó por colocar la energía en un lugar prioritario dentro de las políticas nacionales.

Al principio solo se trataba de una recesión. Los precios se elevaron, las ganancias disminuyeron y la gente se apretó el cinturón en espera de que todo terminase. Pero no terminó, y la recesión terminó dando paso a una depresión. Las cifras de desempleo de dispararon, las bancarrotas se incrementaron y los negocios se hundieron. El comercio internacional empezó a disminuir. En 2012, la economía de los países desarrollados se hundía bajo interminables colas de desempleados y negocios ruinosos. Los coches pasaron a ser un artículo de lujo, y los viajes a larga distancia se convirtieron en algo tan raro de ver como un avión volando. La gente salió adelante como pudo. Los micronegocios basados en la energía eólica o solar, los pequeños cultivos o la producción casera de productos hechos con materiales reciclables consiguieron mantener a la gente a flote.

En el tercer mundo, la depresión y el cambio climático provocaron una serie de fenómenos todavía más desastrosos. La ingente cantidad de refugiados que comenzó a desplazarse para huir del hambre, las enfermedades o los desastres naturales arrastraba a su paso altercados y conflictos, y provocaba el caos. Naciones enteras se derrumbaron y los cadáveres comenzaron a apilarse. El mundo fue testigo de numerosos masacres, mientras los más afortunados daban gracias a Dios por no estar entre los muertos.

Durante la segunda década del siglo, la depresión causada por el petróleo provocó todo tipo de crisis políticas en el mundo, especialmente en Oriente Medio, la mayor reserva mundial de petróleo. Las diferencias religiosas, culturales y políticas generaron una gran violencia y una enorme destrucción arbitraria a escala global. En 2014 se produjo un horrible clímax. Los ejércitos occidentales decidieron utilizar armas nucleares para defender sus yacimientos de un ejército revolucionario, lo que provocó un número catastrófico de víctimas y convirtió varios yacimientos importantes en zonas radioactivas muertas. Esto supuso la caída de muchos gobiernos y la llegada de la anarquía. Las mafias, los escuadrones de la muerte y las purgas religiosas convirtieron gran parte del mundo en un basurero tribal y pre tecnológico.

En los países desarrollados, las cosas empeoraron. La gente podía soportar los apagones y el racionamiento de la electricidad, pero muy pocos estaban preparados para el racionamiento de la comida, las enfermedades más mortíferas y el colapso del medio ambiente. Los hospitales no daban abasto. La gente acabó acostumbrándose a ver la muerte y la inanición en las calles de sus ciudades y se ocupó de sobrevivir. A medida que se recrudecía, la depresión terminó por ser conocida como "los nuevos y horribles años 30", ya que, a su lado, los primeros habían sido una tontería.

En su intento desesperado por conseguir energía, las potencias mundiales como EE.UU., Europa, Rusia y China concentraron sus esfuerzos sobre las últimas reservas de petróleo, especialmente una situada en el mar Caspio, en Asia Central. No había suficiente para todos y nadie podía conseguirlo sin ayuda. Así que se formaron dos grandes bloques: La Coalición Occidental, que incluía a EE.UU. y a Europa, y la Alianza Estrella Roja, una evolución de la Organización de Cooperación de Shangai y en la que estaban Rusia y China. Cada bloque desarrolló unos complejos sistemas de defensa con misiles por satélite que dejaban completamente obsoletos los combates nucleares a larga distancia. Por esa razón se vieron obligados a combatir con ejércitos convencionales. Ambas facciones comenzaron una increíble carrera armamentística. Numerosos soldados fueron entrenados y enviados a la refriega en vehículos que utilizan un nuevo tipo de combustible sintético, recién llegados de la cadena de montaje. La región entera es un polvorín. Cada facción ha fortificado sus yacimientos y no deja de vigilar los de sus adversarios. Todo el mundo sabe que es tan solo cuestión de tiempo: alguien terminará por ser el primero en disparar.

Así que la respuesta a la pregunta: "¿qué pasaría si el petróleo se acabara?", es que los hombres terminarán luchando entre sí por conseguir las últimas gotas.

# CONTROLES



## FUNCIONES GENERALES Y COMUNICACIONES

FUNCIÓN	ORDEN
Mostrar marcador	BACK
Mostrar menú Pausa	START
Acercar mapa / minimapa	↓
Mostrar mapa a pantalla completa	→
Menú de opciones del pelotón	↑

CONTROLES DE INFANTERÍA	
FUNCIÓN	ORDEN
Mover personaje	L
Mirar / Apuntar	R
Correr	RB
Saltar	A
Tirarse en paracaídas (en el aire)	A
Agacharse / Tumbarse / Levantarse (Ciclo)	LB
Interactuar	X
Arma principal	RT
Arma secundaria / Lanzar granada	LT
Acercar	R
Cambiar arma	Y
Recargar / Recoger unidad no tripulada o arma desplegable	LB
Cuerpo a cuerpo	B

CONTROLES DE VEHÍCULOS DE TIERRA	
FUNCIÓN	ORDEN
Avanzar / Marcha atrás	L
Apuntar torreta	R
Banda de potencia	RB
Entrar / Salir del vehículo	X
Cambiar a vista de 1 <sup>a</sup> / 3 <sup>a</sup> persona	B
Cambiar posición asiento	Y
Arma principal	RT
Arma secundaria	LT
Objetivos compartidos/ Freno de mano	LB
Aumentar	R
Usar bengalas	A

**CONTROLES DE HELICÓPTERO**

FUNCIÓN	ORDEN
Atacar y girar	L
Picado y rodar	R
Ganar altitud	RB
Cambiar a vista de 1 <sup>a</sup> / 3 <sup>a</sup> persona	B
Entrar / Salir del vehículo	X
Cambiar posición asiento	Y
Arma principal	RT
Arma secundaria	LT
Perder altitud	LB
Acerca / Cambiar a modo sigilo	▼ R
Usar bengalas	A

**CONTROLES DE JET**

FUNCIÓN	ORDEN
Atacar y timón	L
Picado y rodar	R
Postquemador	RB
Cambiar a vista de 1 <sup>a</sup> / 3 <sup>a</sup> persona	B
Entrar / Salir del vehículo	X
Arma principal	RT
Arma secundaria	LT
Bombas	LB
Aumentar	▼ R
Usar bengalas	A

# MENÚ PRINCIPAL



El menú principal tiene cinco opciones diferentes: Un jugador, Xbox LIVE®, Interconexión, Opciones y Extras. Usa el stick izquierdo o □ para resaltar tu selección, y pulsa A para confirmarla. Pulsa B para volver al menú principal o para volver al nivel de opciones superior.

## Un jugador

Alístate en una campaña con la Coalición Occidental.

## Xbox LIVE

Prueba tus habilidades en línea.

## Interconexión

Empieza o únete a una partida en red local.

## Opciones

Accede a las opciones del juego y ajústalas.

## Extras

Guía de campo especializada, códigos de trucos y créditos.

# MENÚ PAUSA

Pulsa  mientras juegas a **Frontlines: Fuel of War** para pausar el juego y acceder al menú Pausa. Usa el stick izquierdo o  para resaltar tu selección, y pulsa **A** para confirmarla. Pulsa **B** para continuar el juego o para volver al nivel de opciones superior. Tienes una lista de los objetivos pendientes en la parte derecha de las opciones del menú Pausa.

## Reanudar partida

Vuelve a la acción.

## Volver a desplegar

Termina la vida en juego y despliega en el frente.

## Reiniciar misión

Reinicia la misión actual con un conjunto completo de despliegues.

## Controles

Cambia los ajustes de control del juego.

## Preferencias de visor

Cambia los ajustes del visor.

## Juego

Activa/desactiva la dificultad, el balanceo de la cabeza y los consejos del juego.

## Sonido

Define los ajustes de sonido.

## Imagen

Define los ajustes de imagen.

## Salir

Sal de la partida actual.

# CÓMO JUGAR

## Objetivos

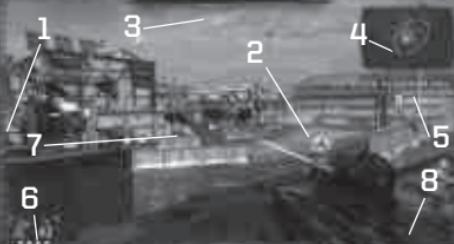
### Aspectos fundamentales

Tanto en el modo un jugador como en el modo multijugador, tus objetivos se encuentran sobre el frente activo. La línea de frente divide los territorios aliados de los enemigos. Debes completar todos los objetivos marcados para poder adelantar la línea de frente y presionar a las fuerzas enemigas hasta que terminen detrás del objetivo final. Cada vez que completes con éxito uno de los objetivos del frente, la línea se moverá hacia el siguiente conjunto de objetivos. En el modo un solo jugador, la partida se guarda automáticamente cada vez que completas una línea de frente.

Conseguir el objetivo final te permite completar la misión o ganar esa ronda en el modo multijugador. Puedes cumplir cada objetivo en el orden que prefieras. *Frontlines: Fuel of War* es un juego diseñado para fomentar las elecciones de los jugadores y la creación de diferentes estrategias para alzarse con la victoria. ¡Así que puedes ir adonde quieras, hacer lo que sea necesario y utilizar cualquier método que se te ocurra!

Los objetivos de la partida aparecen como iconos amarillos dentro de la pantalla de juego. Si miras hacia ellos podrás saber cuánto te queda para conseguirlo. Si colocas la retícula encima de cualquier objetivo, aparecerá una descripción de la acción que debe llevarse a cabo una vez que ese objetivo sea alcanzado. Si miras en dirección opuesta, aparecerá una flecha en el lado del visor apuntando hacia su localización, para que sepas en qué dirección debes avanzar. También puedes ver los objetivos en el mapa principal y en los minimapases; de esta manera podrás echar un vistazo rápido a su ubicación. Si los puntos de referencia del mapa aparecen en azul significa que ya han sido completados, y si están en amarillo, que aún no han sido completados. En el modo multijugador, los objetivos del enemigo aparecen siempre en rojo, mientras que los objetivos de los aliados están siempre en azul. No importa que juegues con la Coalición o con los Estrellas Rojas, el rojo siempre significa que se trata de un objetivo enemigo.

## Pantalla de juego



La pantalla de juego tiene algunas funciones que varían dependiendo de la acción que se desarrolle en la pantalla.



**1. Objetivo:** cada vez que debas completar un nuevo objetivo, aparecerá una orden en pantalla. Esta orden se moverá luego hacia la parte superior izquierda del visor y desaparecerá pasados unos segundos, dejando en su lugar un ícono amarillo de objetivo.



**2. Retícula de armamento:** la retícula de armamento situada en la parte central de la pantalla puede cambiar de forma y tamaño, dependiendo del arma o vehículo que esté siendo utilizado en ese momento. Con algunas armas, las líneas de la retícula se expanden y se contraen cuando te mueves o apuntas, para mostrar los cambios en la precisión. Cuando más separadas estén las líneas de la retícula, menos precisión tendrá el arma. Puedes aumentar la precisión agachándote o tumbándote.



**3. Contador de refuerzos en multijugador:** en la parte superior de la pantalla se encuentra el contador de refuerzos en el modo multijugador. Este contador muestra la cantidad de despliegues que le quedan a tu equipo. Estos despliegues disminuyen si algún miembro del equipo muere o se regenera. Asimismo el contador tiene en cuenta la cantidad de objetivos de cada uno de los bandos.



**4. Minimap:** en la esquina superior derecha del visor puedes encontrar un minimapa con tu ubicación y la de tus objetivos dentro del campo de batalla.



**5. Medidor de progreso de objetivos:** justo debajo del minimapa se encuentra un medidor que indica el progreso de acciones como capturar puestos de control o defender áreas. La acción particular acometida también aparece en un texto debajo del medidor de acción.

**6. Medidor de munición / Posición:** en la esquina inferior izquierda del visor se encuentra un pequeño recuadro que muestra la cantidad de munición que queda en el arma que estés usando, así como la cantidad de granadas de tu cargador.

**7. Indicador de daños:** cada vez que sufras daños por fuego o explosiones enemigas, aparecerá un indicador rojo junto a la retícula para apuntar que muestra la dirección de la que proviene el fuego. Cuando estés cerca de la muerte, todo el perímetro de la pantalla se mostrará de color rojo translúcido. No hay ningún medidor de salud, pero si consigues ponerte a cubierto y descansar unos segundos sin recibir más daños, podrás recuperar toda tu salud.

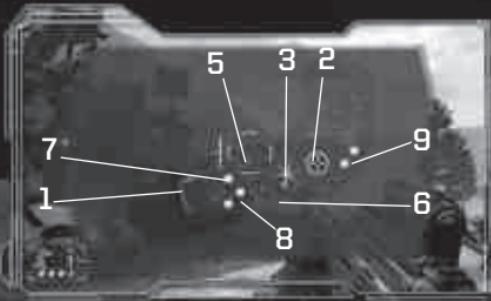
**8. Funciones y equipamiento (solo modo multijugador):** en la parte inferior derecha del visor se encuentra un pequeño recuadro que muestra la función elegida, junto con el equipamiento disponible y sus respectivos medidores de progresión de recarga.

## Pantalla de ajustes de jugador



La pantalla de ajustes del jugador aparece la primera vez que te unes a una partida (solo modo multijugador) y cuando mueres. Esta pantalla muestra el mapa del campo de batalla y te permite seleccionar armas y lugar de regeneración. En el modo multijugador también es posible elegir diferentes funciones de especialización y el equipo al que deseas unirte. Usa el stick izquierdo para desplazarte entre los diferentes armamentos disponibles, y pulsa hacia la derecha para elegir una función. Si pulsas hacia la derecha de nuevo volverás a la pantalla de mapa, en donde podrás seleccionar el punto de regeneración o despliegue. Los puntos de regeneración disponibles están marcados con círculos azules, y los ya elegidos aparecen resaltados en amarillo. Usa el stick izquierdo hacia arriba o hacia abajo para elegir un punto de regeneración y pulsa START para comenzar el despliegue. En las partidas multijugador existe una columna adicional entre el menú de armamentos y el mapa para seleccionar una función nueva tras la regeneración. También en este modo, los puntos de control del enemigo aparecen indicados con un círculo rojo.

## Minimap



El minimapa se encuentra situado en la esquina superior derecha del visor, y puede ampliarse a pantalla completa pulsando hacia la derecha. Los objetivos de los aliados y de tu equipo aparecen mostrados en azul dentro del mapa, los de tus compañeros de pelotón están en verde, los de tus enemigos y bandos hostiles aparecen en rojo y los neutrales son grises.

	1. Tu posición
	2. Orden del líder del pelotón
	3. Vehículo / Avión / Unidad no tripulada
azul	4. Objetivo del equipo
amarillo	5. Objetivo hostil
blanco	6. Objetivo neutral
azul	7. Compañero de equipo
verde	8. Compañero de pelotón
rojo	9. Unidad hostil

## ARMAMENTOS

*Frontlines: Fuel of War* te ofrece seis tipos de armamento diferentes de la Coalición Occidental y la Alianza Estrella Roja. Algunos son más efectivos que otros en determinadas situaciones, así que es esencial que sepas los puntos fuertes y los puntos débiles de cada uno.

**NOTA: LA RECARGA MANUAL DE ARMAS HACE QUE TODA LA MUNICIÓN QUE QUEDA EN EL CARGADOR REEMPLAZADO SE PIERDA.**

### Asalto

Armamento estándar usado por los soldados que encabezan la batalla. Excelentes para combates a media distancia, los soldados de asalto son normalmente los primeros en llegar al campo de batalla y los últimos en abandonarlo.

- Fusil de asalto: viene equipado con un lanzagranadas (con detonación de impacto y de explosión)
- Pistola
- Granadas de fragmentación

### **Asalto pesado**

Cuando se necesita más potencia de fuego, el fusil de asalto pesado sacrifica ligeramente la movilidad y la precisión por una mayor cadencia de disparo. Los soldados de asalto pesado son excelentes creando fuego de supresión con una constante lluvia de balas. Agachados o tumbados, pueden disparar una gran cantidad de fuego de apoyo de gran precisión.

- Fusil de asalto pesado
- Pistola
- Granadas de fragmentación

### **Francotirador**

Silencioso pero mortal. El francotirador puede abatir objetivos de infantería desde grandes distancias con una precisión letal. Los francotiradores experimentados nunca permanecen en la misma posición durante mucho tiempo, a no ser que quieran morir.

- Fusil de francotirador
- Pistola
- Granadas de fragmentación

### **Antivehículos**

Los antivehículos son el flagelo de los conductores de vehículos blindados. Pueden desplegar minas terrestres o fijar un objetivo con su lanzacohetes. Para asegurar la máxima eficacia, también pueden fijar un objetivo y luego apuntar lejos de este para determinar la trayectoria del cohete. Esto les permite disparar estando a cubierto u ocultos tras las esquinas.

- Lanzamisiles
- Pistola
- Minas terrestres antivehículos

### **Operaciones especiales**

Gracias a su subfusil silenciado con mira telescopica, el versátil soldado de operaciones especiales es eficaz en combates tanto en corta como en media distancia. Sus cargas C4 también se pueden utilizar para tender trampas mortales a los enemigos.

- Ametralladora
- Pistola
- C4

## Combate a corta distancia

Este armamento especial para combates a corta distancia es el más eficaz para despejar y defender lugares pequeños. Sin embargo, es extremadamente vulnerable en media y larga distancia.

- Escopeta
- Pistola
- Granadas de fragmentación

# FUNCIONES

Además de poder elegir un tipo de armamento, puedes especializarte en cuatro "funciones" diferentes. Puedes elegir una combinación diferente de armamento y función cada vez que te regeneras, así que experimenta todo lo que quieras. Cada vez que captures puntos de control, mates enemigos y utilices equipamiento con funciones específicas, el medidor situado en la esquina inferior derecha de la pantalla lo registrará. Cuando alcances un cierto nivel de experiencia, conseguirás un nuevo equipamiento. Cada función tiene tres categorías, cada una de ellas con armas y accesorios diferentes. Cuando usas una de ellas, el medidor se vacía completa o parcialmente, así que debes recargarlo antes de poder usarlas de nuevo. Al final de cada ronda, los medidores de función se quedan a cero mientras se preparan para la siguiente. Aquí tienes una lista de las funciones y equipamiento de la Coalición Occidental. El equipamiento de la Alianza Estrella Roja es diferente, aunque comparable.

### **Apoyo terrestre**

Categoría 1: reparación activa/pasiva. Los técnicos de apoyo terrestre de baja graduación pueden reparar manualmente cualquier vehículo dañado con el que se crucen, gracias a su soldador portátil. También son capaces de reparar automáticamente cualquier vehículo que ocupen, lo que da una gran ventaja al apoyo terrestre cuando no van a pie.

Categoría 2: lanzagranadas M317/mini cañón GSh663. Los especialistas de apoyo terrestre de rango medio pueden colocar un lanzagranadas fijo de fuego rápido en casi cualquier lugar. Cuenta con una estructura giratoria, y puede destruir completamente la infantería y los vehículos blindados ligeros del enemigo. Las unidades de la Estrella Roja pueden desplegar un minicañón ligero que tiene una cadencia de disparo inusitadamente alta.

Categoría 3: cañón EMA11 (raíles)/cañón centinela portátil RK1. Los especialistas de apoyo terrestre de mayor rango de la Coalición pueden desplegar un arma devastadora. Mediante aceleración magnética, el EMA11 dispara proyectiles a una hipervelocidad que le permite destruir vehículos

blindados. Esta arma tiene una cadencia de disparo baja, pero es capaz de eliminar objetivos a larga distancia. Las unidades de categoría superior de la Estrella Roja pueden desplegar una torreta automática vigía capaz de atacar tanto a la infantería como a los vehículos blindados.

### Técnico EMP

Categoría 1: detección e interrupción del enemigo. Todos los técnicos EMP de baja graduación cuentan siempre con un dispositivo pasivo. Este dispositivo hace que el jugador no sea detectado por los radares enemigos y le permite moverse sin ser detectado entre las unidades no tripuladas enemigas. También pueden localizar la posición de las unidades no tripuladas enemigas y de sus operadores, así como otros artefactos EMP desplegables.

Categoría 2: misil EMP. Los técnicos EMP de rango medio cuentan con un lanzamisiles especial que dispara proyectiles EMP no dirigidos, capaces de inutilizar todos los vehículos civiles y la mayoría de los militares a su alcance. Una vez disparados, estos proyectiles "detectan" los vehículos a su paso y explotan cerca para interrumpir sus circuitos.y.

Categoría 3: generador EMP. Los técnicos EMP de categoría superior pueden colocar un detonador desplegable que envía un pulso capaz de desactivar todos los vehículos y unidades no tripuladas situados dentro de su área de alcance. También es capaz de evitar transmisiones aéreas sobre objetivos en un radio ligeramente superior. Es necesario destruir completamente esos generadores para anular sus efectos negativos.

### Técnico de unidades no tripuladas

Categoría 1: MQ38 Hunter/TE1 Tiger Eye. Los técnicos de unidades no tripuladas de bajo rango de la Coalición pueden enviar una unidad no tripulada de apoyo para obtener información sobre la ubicación enemiga y reconocer el terreno. Su avanzado sistema de localización es capaz de reconocer los objetivos enemigos e identificar e informar de su localización a tus compañeros de equipo y a ti. Si fuese necesario, la unidad puede ser detonada a distancia para eliminar infantería y otros objetivos pequeños. Las unidades de la Estrella Roja tienen una versión parecida, con un helicóptero a hélice que también puede usarse para reconocimientos y detonaciones, aunque su motor es bastante más ruidoso.

Categoría 2: unidad no tripulada de asalto AQ431/ TR1 Tiger Runner. Los técnicos de unidades no tripuladas de rango medio de la Coalición pueden activar estos "soldados robóticos" terrestres equipados con un minicañón de 7,62 mm. Su chasis con orugas le confiere una mayor estabilidad y precisión, lo que convierte al AQ431 en una unidad excelente

en el fuego de supresión y la cobertura contra infantería y vehículos ligeros. Los especialistas de unidades no tripuladas de la Estrella Roja cuentan con una unidad de tierra de cuatro ruedas equipada con C4. Esta unidad está diseñada para ser detonada cerca de vehículos enemigos.

Categoría 3: mortero no tripulado AQ432/TC1 Tiger Claw. Los técnicos de unidades no tripuladas de rango superior de la Coalición cuentan con un mortero terrestre con una potencia de fuego devastadora. Esta unidad no tripulada tiene un chasis con orugas y utiliza cuatro grandes cañones para lanzar ataques rápidos de mortero. Estas andanadas son letales para la mayoría de los vehículos y para la infantería. La Estrella Roja utiliza una versión doblemente propulsada de la unidad a hélice utilizada en la categoría 1. Esta versión cuenta además con seis pequeños lanzacohetes. Esta unidad es letal contra vehículos ligeros e infantería, no importa dónde se escondan.

### **Apoyo aéreo**

Categoría 1: ataque aéreo de precisión UCAV. Los técnicos de apoyo aéreo de bajo rango pueden usar sus marcadores láser con el objetivo de facilitar las coordinadas y realizar un ataque aéreo guiado por GPS. Este ataque aéreo es efectivo contra vehículos individuales, infantería y armas vigía, y puede destruir cualquier objetivo con una precisión increíble.

Categoría 2: ataque aéreo con bombas de racimo/bombardeo de alfombra. Los especialistas en apoyo aéreo de la Coalición de graduación media pueden "pintar" objetivos para realizar un devastador ataque aéreo con bombas de racimo. Estas bombas, que están programadas para explotar a cierta altitud, liberan pequeños explosivos que se dispersan para detonar sobre un área más amplia. Ni los vehículos ni la infantería pueden hacer nada contra las bombas de racimo. Lo mismo ocurre con el bombardeo de alfombra de la Estrella Roja. En lugar de dispersarse y explotar de manera radial, este ataque aéreo cubre una gran superficie rectangular y resulta igualmente mortífero.

Categoría 3: ataque de cañonera Gryphon VC24/Ataque aéreo con bombas de combustible. Las tropas de apoyo aéreo de la Coalición de alto rango pueden usar el primer cañonero con rotores giratorios de la historia, que además está equipado con un minicañón de 20 mm y un cañón pesado MCH de 105 mm. Durante el ataque, el jugador guía el cañón hacia su objetivo y ajusta continuamente estos objetivos desde tierra. En el bando de la Estrella Roja, los rusos han desarrollado las bombas de combustible. Estas bombas son el mayor artefacto explosivo no nuclear creado por el hombre.

# XBOX LIVE

Con Xbox LIVE podrás jugar con quien quieras cuando quieras.

Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

## Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

**Advertencia:** Algunas funciones del juego en línea pueden ser modificadas, añadidas o eliminadas en cualquier momento debido a la aparición de actualizaciones.

# MULTIJUGADOR



## Partida rápida

Las partidas rápidas te permiten especificar algunos ajustes generales (partidas igualadas o no igualadas, modo de juego, etc.) y te muestran el mejor servidor disponible según los ajustes elegidos.

## Partida personalizada

Las partidas personalizadas te permiten buscar jugadores que cumplan

con los ajustes que especifiques en esta pantalla. Una vez completada la búsqueda, puedes desplazarte por la lista de servidores resultante y elegir uno de ellos.

### **Crear partida**

Para crear una partida nueva en Xbox LIVE, selecciona Crear partida en el menú de Xbox LIVE. Las opciones para crear una partida nueva no requieren explicación. Si deseas obtener información adicional, consulta el texto de ayuda del juego. Una vez terminada la configuración, tu servidor estará visible para aquellos jugadores que deseen unirse a una partida a través de la pantalla de navegación de servidores o una partida rápida.

### **Cómo crear una partida con interconexión.**

La interconexión te permite jugar dentro de una red local. Para crear una partida nueva con interconexión, selecciona Crear partida en el menú de interconexión. Las opciones para crear una partida nueva no requieren explicación. Si deseas obtener información adicional, consulta el texto de ayuda del juego. Una vez terminada la configuración, tu servidor estará visible para aquellos jugadores que deseen unirse a una partida a través o pantalla de navegación de servidores de Interconexión.

### **Cómo unirse a una partida con interconexión.**

Selecciona Buscar partida en el menú de interconexión y aparecerá el buscador de servidores y una lista de servidores disponibles en ese momento.

## **Modos multijugador**

### **Frontlines**

En el modo de juego Frontlines, tu objetivo es hacer que la línea de frente avance cada vez más hacia territorio enemigo, hasta que tu equipo posea todos los objetivos del mapa. Cuando esta partida de "tira y afloja" comienza, la línea de frente aparece situada en mitad del campo de batalla y los objetivos se muestran a lo largo de ella. Cuando uno de los equipos consigue capturar todos los objetivos, la línea de frente retrocede hacia la base principal del equipo enemigo. Si se capturan todos los objetivos de esta nueva línea de frente, esta retrocede más, pero si se pierden, la línea avanza en la dirección contraria. Solo pueden capturarse los objetivos a lo largo de la línea de frente, lo que significa que no es posible capturar los objetivos enemigos situados detrás hasta que la línea de frente no haya llegado a esa posición. Los refuerzos enemigos pueden agotarse matando enemigos y empujando la línea de frente hacia territorio hostil. Para ganar, es necesario vaciar todos los puntos de refuerzo del otro bando o capturar todos los puntos de control del mapa.

## Pelotones

Los pelotones permiten a un máximo de cuatro jugadores unirse y jugar en equipo. Estos pelotones mantienen a los amigos unidos durante el combate, y centran su atención sobre los mismos objetivos. Pertenecer a un pelotón tiene muchas ventajas.

- Los pelotones tienen su propio canal privado de voz sobre IP.
- Las posiciones de los compañeros de pelotón están siempre resaltadas en el mapa para facilitar su localización.
- El líder del pelotón puede enviar órdenes y resaltar objetivos para sus compañeros.

**NOTA: EL LÍDER DEL PELOTÓN PUEDE USARSE COMO UN PUNTO DE REGENERACIÓN MÓVIL SIEMPRE QUE SIGA VIVO.**

### Cómo crear un pelotón



Crear un pelotón es muy fácil. Pulsa el mando de dirección hacia arriba en cualquier momento de la partida para ver la interfaz de pelotón, y selecciona Gestión de pelotón. Esta pantalla muestra una lista de jugadores de tu equipo que pueden unirse a tu pelotón. Si seleccionas alguno de ellos aparecerá una marca de verificación al lado de sus nombres, para indicar que les has invitado a unirte a tu pelotón. Pulsa el botón confirmar cuando hayas terminado.

El pelotón se creará automáticamente cuando al menos uno de los jugadores acepte la invitación.

**NOTA: SI ABANDONAS UN PELOTÓN CREADO POR TI, ESTE SE DISOLVERÁ AUTOMÁTICAMENTE.**

### Cómo unirse a un pelotón

Hay dos formas de unirte a un pelotón existente:

1. Los líderes del pelotón pueden enviarte una invitación para que te unas a ellos. Cuando esto ocurra, aparecerá un mensaje en pantalla que te dará

la opción de aceptar o rechazar esta invitación, así como de ignorar futuras invitaciones de ese jugador.

2. Si seleccionas la opción Unirse a pelotón de la interfaz de pelotón, verás una lista de los pelotones existentes con las ranuras de jugadores disponibles. Para pedir a un líder que te acepte en su pelotón, selecciona su nombre en la lista y haz pulsa el botón confirmar para enviar tu petición. La respuesta del líder de pelotón te llegará en muy poco tiempo. En caso de ser afirmativa, pasarás a formar parte del pelotón de manera automática.

**NOTA: LOS LÍDERES NO PUEDEN UNIRSE A OTRO PELOTÓN SIN ANTES DISOLVER EL SUYO.**

### Órdenes del pelotón

Los líderes del pelotón cuentan con una serie de órdenes básicas que pueden enviar a sus compañeros a través de la interfaz de pelotón. Estas órdenes son: Atacar, Defender y Moverse. Cuando se envía una orden, aparecen marcadores tanto en el visor como en el minimapa de todos los miembros del pelotón, usándose como referencia la posición de la retícula del líder en el momento de dar la orden. Es tan sencillo como apuntar a un área o unidad y dar las órdenes Atacar, Defender o Moverse. Si el líder da una orden con una unidad en su punto de mira, los marcadores apuntarán a esa unidad y seguirán su posición. Es una forma estupenda de alertar a tus compañeros de los avances enemigos, y además impide al rival esconderse.

**NOTE: SOLO LOS LÍDERES PUEDEN DAR ÓRDENES AL PELOTÓN.**

### Voz sobre IP

La comunicación entre los miembros de un equipo es la clave del éxito de cualquier batalla. Por esa razón se ha incorporado un sistema especial de voz sobre IP a *Frontlines: Fuel of War*. En vez de tener un canal de chat completamente abierto, los jugadores de un mismo pelotón pueden comunicarse entre ellos con Xbox LIVE. De esta forma, los jugadores pueden crear estrategias y coordinar sus acciones sin verse distraídos por conversaciones innecesarias o confusas.

# ACUERDO DE LICENCIA

Su utilización del archivo prueba su aceptación de estar sujeto a estos términos

- 1. PROPIEDAD.** El Software es, y seguirá siendo, un producto propiedad de THQ y sus proveedores. THQ y sus proveedores conservarán la propiedad de todas las patentes, propiedades intelectuales, marcas comerciales, nombres de marca, secretos comerciales y demás derechos de la propiedad relacionados con este Software o que radiquen en él. Con la excepción indicada en la Sección 2, Vd. no tendrá ningún derecho, titularidad ni interés sobre ni con respecto al Software. El Software se licencia (no se vende) para que lo utilice exclusivamente bajo los términos de este Acuerdo. Si acepta estar vinculado por todos los términos de este Acuerdo, sólo poseerá el soporte en el que se le ha facilitado el Software, y no el Software en sí.
- 2. CONCESIÓN DE LICENCIA.** THQ le otorga el derecho, no exclusivo e intransferible, de hacer uso exclusivamente personal de un ejemplar del Software en el país en el que lo haya adquirido. Todos los demás derechos se los reserva expresamente THQ. No puede: (a) instalar el Software en varios ordenadores, compartirlo en multipropiedad ni hacer que esté disponible para varias personas, (b) descompilar el Software o invertir su programación, ni (c) exportarlo. Puede realizar una copia del Software exclusivamente como copia de seguridad, siempre y cuando reproduzca en ella todos los avisos de copyright y demás leyendas de confidencialidad o propiedad que se encuentren en el ejemplar original. Vd. acepta que THQ o sus proveedores pueden actualizar el Software en cualquier momento sin que al hacerlo incurran en ninguna obligación de proporcionarle a Vd. tal actualización con arreglo a este acuerdo.

El software comercializado junto con sus materiales y documentación respectivos están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de propiedad intelectual e industrial. Queda expresamente prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública o transformación del software, materiales y documentación sin la autorización expresa y por escrito de THQ.

### 4. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. LA RESPONSABILIDAD

CONJUNTA DE THQ EN RELACIÓN CON ESTE ACUERDO Y EL SOFTWARE NO SUPERARÁ BAJO NINGÚN CONCEPTO EL PAGO DE LA LICENCIA RECIBIDO POR THQ A CAMBIO DEL SOFTWARE, SIN IMPORTAR LA FORMA DE LA ACCIÓN QUE DÉ LUGAR A TAL RESPONSABILIDAD (YA SEA CONTRACTUAL, EXTRACONTRACTUAL U OTRA). NINGÚN PROVEEDOR DE THQ TENDRÁ RESPONSABILIDAD ALGUNA BAJO ESTA LICENCIA. THQ O SUS PROVEEDORES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGÚN TIPO DE DAÑO INDIRECTO, EJEMPLAR, ESPECIAL, RESULTANTE O FORTUITO (INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A ELLO, LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS), NI AUNQUE THQ O TAL PROVEEDOR HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN NI EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS RESULTANTES O FORTUITOS, DE MODO QUE LA ANTERIOR LIMITACIÓN O EXONERACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A VD. THQ NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA RECLAMACIÓN DE TERCEROS QUE ESTÉ RELACIONADA CON EL SOFTWARE. LAS DISPOSICIONES DE GARANTÍA LIMITADA, REPARACIONES LIMITADAS Y RESPONSABILIDAD LIMITADA INCLUIDAS EN ESTE ACUERDO SON PARTE FUNDAMENTAL DE LA BASE DEL TRATO QUE THQ REALIZA POR EL PRESENTE DOCUMENTO, Y THQ NO PUEDE

FACILITARLE EL SOFTWARE SIN TALES LIMITACIONES. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD, DE MODO QUE EL ANTERIOR DESCARGO PODRÍA NO APLICARSE PARA VD., EN CUYO CASO, LA DURACIÓN DE CUALQUIERA DE ESAS LIMITACIONES O EXONERACIONES DE RESPONSABILIDAD ESTARÁ LIMITADA A NOVENTA (90) DÍAS DESDE LA FECHA EN QUE VD. RECIBIERA EL SOFTWARE. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE QUE TENGA OTROS DERECHOS LEGALES DEPENDIENDO DE LA JURISDICCIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRE.

5. TÉRMINO. Puede poner término a este Acuerdo en cualquier momento. Este Acuerdo finalizará automáticamente si incumple cualquiera de sus términos. Al finalizar éste, debe destruir el Software y la copia de seguridad que realizara con arreglo a este acuerdo (en caso de haberla).

# ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsai.es**

**FAP**  
cine.video.tv

# THQ CUSTOMER SERVICES

## AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline

**1902 222 448**

Call costs **\$2.48** (incl GST) per minute

Higher from mobile/public phones

## DEUTSCHLAND

**Tel. 09001 505511**

(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **spielinhaltliche Fragen**

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

**Tel. 01805 605511**

(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **technische Fragen**

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,

Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,

Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,

Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a

14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:

Regístrate tu juego en [www.thq-games.es](http://www.thq-games.es) para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

## FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

## ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro

Servizio Assistenza Tecnica:

E-mail: [assistenza@thq.com](mailto:assistenza@thq.com)

Telefonando a: **02 89418552**

Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

## NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**

(nationale/internationale telefoonarieven

zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)

za 9.00 tot 17.00 (GMT)

## ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche Fragen**

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische Fragen**

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,

Liga: **256 836 273**

(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)

[apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt](mailto:apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt)

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h

Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Liga: **707 236 200**

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h

Todos os dias úteis. Número Único Nacional:

€ 0,11 por minuto

## SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche Fragen**

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische Fragen**

Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**

(national/international call rates apply)

(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,

Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:

Register your game at [www.thq-games.com](http://www.thq-games.com) for FAQs and full online support



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox  
son marcas comerciales del grupo Microsoft.